

# Änderungen und Ergänzungen der Erläuterungen zur Itemliste des KDS 3.0

Stand 01.01.2022

Änderungen sind je Item / Sinnabschnitt und **in fetter Schriftform**, Streichungen durch ~~durchgestrichenes Format~~ aufgelistet. Im Allgemeinen wird hierbei nicht zwischen inhaltlichen und rein redaktionellen Änderungen unterschieden, sondern nach der Reihenfolge des Erscheinens im Dokument vorgegangen.

## Änderungen mit Veröffentlichung zum 01.01.2022:

Aktuelle inhaltliche und redaktionelle Ergänzungen wie folgt:

### Abschnitt 2b: Items zum Kerndatensatz Fall

2.4.4 Welche ist die Hauptsubstanz

(Nummer von [2.4.1.]1 bis [2.4.1.]27 auswählen)

Falls keine Hauptsubstanz identifiziert werden kann, weil ein polyvalentes Konsummuster vorliegt, bitte 99 kodieren. Falls **der Betreuungs-/Behandlungsanlass überhaupt keine sSubstanzbezogene Pproblematik istvorliegt**, bitte 0 kodieren (~~z.B. Glücksspiel, exzessive Mediennutzung~~).

2.4.9 Hauptspielform (aus [2.4.8.]1 bis [2.4.8.]15)

Falls keine Hauptspielform identifiziert werden kann, **weil mehrere Spielformen als gleich bedeutsam beurteilt werden**, bitte 99 kodieren. **Falls der Betreuungs-/Behandlungsanlass keine Glücksspielproblematik ist, bitte 0 kodieren.**

2.4.12 Haupttätigkeit (aus [2.4.11.]1 bis [2.4.11.]4)

Falls keine Haupttätigkeit identifiziert werden kann, **weil mehrere Tätigkeiten als gleich relevant beurteilt werden**, bitte 99 kodieren. **Falls der Betreuungs-/Behandlungsanlass nicht exzessive Mediennutzung ist, bitte 0 kodieren.**

2.5. Maßnahmen und Interventionen (muss nur dokumentiert werden, wenn 2.1.4 = 1 eigene Problematik; mit Ausnahme 2.5.1 Hauptmaßnahme: auszufüllen für alle Betreuungen)

### Abschnitt 2c: Erläuterungen zu den Items des Kerndatensatzes Fall

2.4 Konsummuster und suchtbezogene Problembereiche

(...) Im letzten Schritt der Erfassung des Konsummusters wird nach der aus Sicht der betreuenden / behandelnden Fachkraft am meisten problematischen Substanz gefragt. Für den Fall, dass sich keine Hauptsubstanz identifizieren lässt, kann stattdessen ein polyvalenter Konsum kodiert werden. Falls **der Betreuungs-/Behandlungsanlass überhaupt keine sSubstanzbezogene Pproblematik istvorliegt**, bitte 0 kodieren (~~z.B. Glücksspiel, exzessive Mediennutzung~~).

2.4.4. Welche ist die Hauptsubstanz (Nummer von 1 bis 27 aus Item 2.4.1)

(...) In der Praxis, insbesondere der ambulanten Suchthilfe, gibt es immer wieder Fälle, in denen keine eindeutige Hauptsubstanz benannt werden kann, weil zwei oder mehr Substanzen gleichermaßen problemrelevant sind. In diesen Fällen soll mit der Ziffer 99 ein polyvalentes Konsummuster kodiert werden. **Falls der Betreuungs-/Behandlungsanlass liegt keine substanzbezogene Problematik ist aufgrund des Konsums von Substanzen vor (bspw. Pathologisches Glücksspielen oder exzessive Mediennutzung ohne zusätzlichen Substanzkonsum)**, soll nicht 99 sondern 0 kodiert werden.

#### 2.4.9 Hauptspielform (aus [2.4.8.]1 bis [2.4.8.]15)

(...) Falls aber keine Hauptspielform identifiziert werden kann (weil z.B. auch aus Sicht der betreuenden Fachkraft zwei oder mehrere Spielformen gleich relevant sind), ist hier 99 zu kodieren. **Falls der Betreuungs-/Behandlungsanlass keine Glücksspielproblematik ist, bitte 0 kodieren.**

#### 2.4.12 Haupttätigkeit (aus [2.4.11.]1 bis [2.4.11.]4)

Als Haupttätigkeit gilt dabei diejenige Tätigkeit, die laut Klient/in / Patient/in momentan am meisten Probleme (körperlich, psychisch oder sozial) verursacht und damit den Betreuungs-/Behandlungsanlass darstellt. Falls keine Haupttätigkeit identifiziert werden kann, d.h. falls zwei oder mehrere Tätigkeiten gleich relevant sind, ist hier 99 zu kodieren. **Falls der Betreuungs-/Behandlungsanlass nicht exzessive Mediennutzung ist, bitte 0 kodieren.**